THE EVIL WITHIN™
18
Bethesda

AVISO: LEIA ESTAS INFORMAÇÕES IMPORTANTES SOBRE SEGURANÇA ANTES DE UTILIZAR O JOGO

Uma porcentagem pequena de pessoas pode sofrer convulsões quando expostas a certas luzes ou imagens que podem aparecer nos videogames ou jogos de computador. Isso pode ocorrer até mesmo com pessoas sem histórico de epilepsia ou convulsões. Se você ou qualquer parente seu tiver histórico de convulsões ou epilepsia, consulte seu médico antes de jogar. Os pais devem monitorar o uso de videogames. Crianças e adolescentes possuem maior probabilidade do que adultos de experienciar convulsões fotossensíveis.

Descontinue o uso IMEDIATAMENTE e consulte o seu médico se você ou o seu filho sofrer qualquer um dos sintomas a seguir ou outro desconforto enquanto joga videogame: vertigem, visão embaçada ou alterada, contrações musculares ou oculares, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões.

Para ajudar a reduzir o risco de convulsões fotossensíveis, tome as seguintes precauções:

- Jogue em um quarto bem iluminado.
- Não jogue se estiver cansando, sonolento ou fatigado.
- Descanse por pelo menos 10 ou 15 minutos por hora enquanto joga.
- Sente-se longe da tela.
- Jogue em uma tela menor.

CONTEÚDO

Perfis de personagens 2

Primeiros passos. 4

Menu de título. 5

Controles do jogo 6

Níveis de dificuldade 8

Heads-Up Display. 9

A tela de inventário. 10

Criando virotes para a besta Agony. 11

Melhorando as suas habilidades. 12

Sobrevivendo. 13

Dicas 14

Contrato de licença do usuário final. 19

Garantia e suporte técnico. 21

PERFIS DE PERSONAGENS

SEBASTIAN CASTELLANOS

Sebastian Castellanos é um detetive condecorado do Departamento de Polícia da Cidade de Krimson. Ele é muito capaz e direto, mas frequentemente acaba sendo áspero com os outros. Tragédias pessoais recentes o fortaleceram, corroeram a sua paixão pelo trabalho e o encheram com um desespero que ele nunca sentiu antes.

JULI KIDMAN

Uma nova detetive, recentemente transferida para o distrito de Sebastian. Em uma das suas primeiras tarefas com Sebastian, eles foram enviados ao Hospício Beacon para acabarem envolvidos em algo sinistro.

JOSEPH ODA

O fiel parceiro de Sebastian há muitos anos. Eles têm personalidades opostas, mas esse contraste funciona a favor deles, embora Joseph tenha que ajudar a manter o Sebastian na linha ocasionalmente.

PRIMEIROS PASSOS

Siga as instruções na tela para instalar **THE EVIL WITHIN**.

Execute **THE EVIL WITHIN** e escolha NEW GAME para começar um novo jogo. Na próxima tela, você pode ajustar o brilho para se adequar ao seu monitor. A seguir, escolha a dificuldade (veja NÍVEIS DE DIFICULDADE na página 8 para detalhes) para começar o seu jogo.

USANDO UM CONTROLE

Esse jogo pode ser jogado com um mouse e teclado, mas é recomendado que você use um controle para obter a melhor experiência de jogo.

MENU DE TÍTULO

CONTINUE GAME (CONTINUAR JOGO): Continua o seu jogo salvo mais recente

NEW GAME (NOVO JOGO): Começar um jogo novo

LOAD GAME (CARREGAR JOGO): Continue a partir de um jogo salvo anteriormente

OPTIONS (OPÇÕES): Escolha entre várias opções de jogo

CREDITS (CRÉDITOS): Veja os créditos do jogo

DISPONÍVEL APÓS COMPLETAR O JOGO:

NEW GAME+ (NOVO JOGO+):

Ao completar o jogo, um ícone especial será adicionado ao seu arquivo de jogo salvo. Após escolher NEW GAME+, você terá que selecionar um arquivo de jogo salvo. Caso selecione um arquivo com este ícone especial, você terá acesso a todos os capítulos e poderá jogar qualquer um deles com todas as suas armas, habilidades e bônus daquele arquivo de jogo salvo. Você deve jogar a partir do Capítulo 1 para ganhar crédito por um jogo completo.

MODEL VIEWER (VISUALIZADOR DE MODELOS):

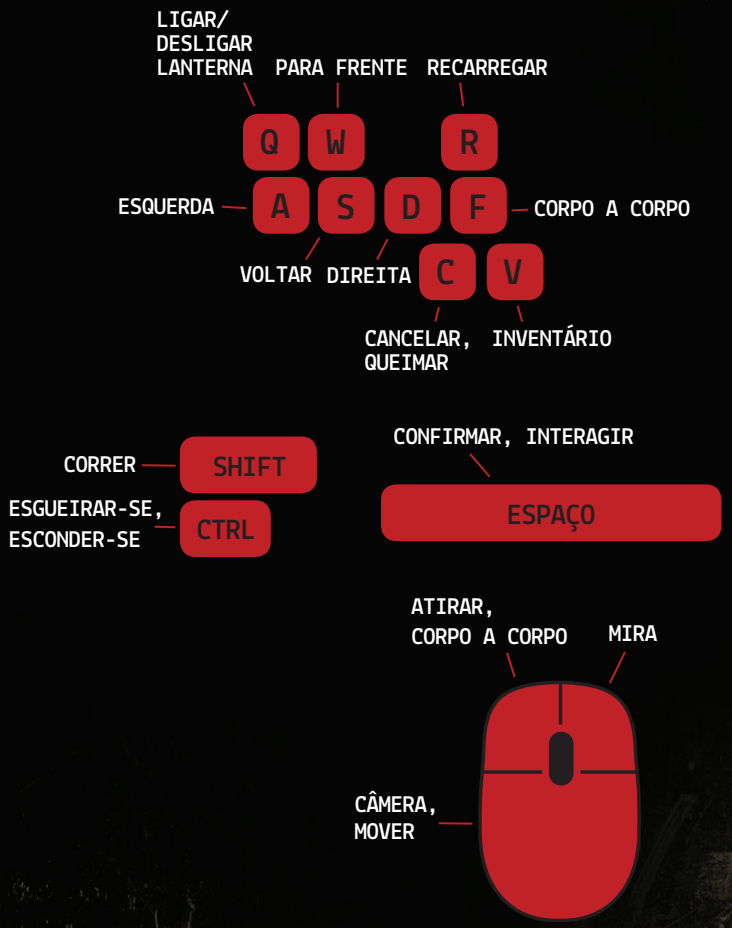
Veja modelos 3D dos personagens, criaturas e armas do jogo.

CONTROLES DO JOGO*

CONTROLADOR DE JOGO (RECOMENDADO):

*Os controles de jogo podem ser alterados no menu Options.

CONTROLES DE TECLADO:



NÍVEIS DE DIFICULDADE

No início, apenas Casual e Survival (Sobrevivência) estão disponíveis. Após completar o jogo, novas opções de dificuldade são desbloqueadas. A dificuldade não pode ser aumentada durante o jogo, mas ela pode ser baixada através do menu Options. Diminuir a dificuldade no meio do jogo irá recomeçar o Capítulo.

CASUAL:

Recomendado para os jogadores de primeira viagem de jogos de terror de sobrevivência.
Difícil, mas suave.

SURVIVAL:

Ideal para os jogadores mais experientes. Espere um desafio.

HEADS-UP DISPLAY

O Heads-Up Display (HUD) mostra informações úteis quando estiver em uma situação de combate. Irá desaparecer quando não estiver em uso.

1. **MATCH COUNTER (CONTADOR DE FÓSFOROS):** O número atual de fósforos que Sebastian está carregando
2. **HEALTH BAR (BARRA DE SAÚDE):** A saúde atual de Sebastian
3. **STAMINA BAR (BARRA DE RESISTÊNCIA):** A resistência atual de Sebastian (só aparece ao correr)
4. **WEAPON (ARMA):** A arma que está equipada no momento
5. **AMMO (MUNIÇÃO):** O número de disparos que você pode efetuar antes de recarregar
6. **RESERVE AMMO (MUNIÇÃO RESERVA):** A quantidade de munição extra que você está carregando no momento

A TELA DE INVENTÁRIO

Aperte R para trazer a tela de inventário.

Escolha uma arma ou item usando L. Aperte A para equipar ou usar aquele item imediatamente. Aperte Y para mostrar informações sobre o item selecionado. Quando um item é escolhido, aparte para qualquer direção no para atribuir a ela um dos seus quatro espaços de atalho.

CRIANDO VIROTES PARA A BESTA AGONY

A partir da tela de inventário, escolha a besta Agony.

Alterne entre os vários tipos de munição para a besta Agony ao apertar X. O lado direito da tela mostra quantas Trap Parts (partes de armadilha) você tem no momento. Se você tiver o suficiente, aperte RB para criar um novo virote para o tipo selecionado no momento.

MELHORANDO AS SUAS HABILIDADES

Você poderá melhorar as habilidades de Sebastian periodicamente durante o jogo. Essas melhorias são compradas com o Green Gel (Gel Verde) que você encontra pelo mundo.

Alterne entre os diferentes tipos de melhorias ao apertar LB e RB. Escolha um tipo específico de melhoria usando L. A parte de baixo da tela mostra quantos pontos de melhoria de Gel Verde são necessários e quantos você tem no momento. Se você tiver o suficiente, aperte A para comprar a melhoria. Aperte B para sair da tela de melhoria.

SOBREVIVENDO

The Evil Within é um jogo difícil. Para sobreviver, monitore a saúde de Sebastian e a munição todo o tempo. Alguns adversários só podem ser mortos em algumas situações específicas. Não tenha medo de fugir quando estiver sobrecarregado. Muitos objetos no ambiente podem ser usados para se esconder de inimigos. Olhe para onde corre, pois o mundo está cheio de armadilhas.

Você pode baixar o nível de dificuldade do jogo a qualquer momento através do menu Option, mas isso irá recomeçar o Capítulo.

A morte virá com frequência e quando você menos esperar.

Boa sorte.

AÇÕES CONTEXTUAIS

APERTAR Ⓐ

Subir e descer escadas, obstáculos, janelas e outras ações contextuais.

EVITANDO BOMBAS

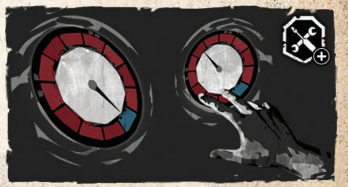
RB ESGUEIRAR-SE

Você pode se esgueirar pelas bombas sem detoná-las.

DESARMANDO BOMBAS

APERTE Ⓐ PARA PARAR A AGULHA
AZUL = Sucesso, **VERMELHO** = Falha

Pare a agulha na zona azul dentro de uma rotação para desarmar a armadilha. Desarmar a armadilha concederá partes de armadilha.



QUEBRANDO CORRENTES TRANCADAS

RT ATIRA OU Y ATACA CORPO A CORPO

Atire ou use um ataque corpo a corpo para quebrar as correntes.

RUÍDO EXCESSIVO

Inimigos podem ficar alertas com ruído excessivo, como portas sendo chutadas.

ÍCONE DE PERCEPÇÃO DO INIMIGO

PROXIMIDADE:
Há um inimigo por perto.

DESCOBERTO:
Um inimigo está ciente da sua presença.

Quando um inimigo estiver a uma determinada distância, o Proximity Icon (ícone de proximidade) vai aparecer. Quando um inimigo o encontrar, o Discovery Icon (ícone de descoberto) vai aparecer.

NOTA: Por predefinição, a dificuldade Casual está ativada, mas pode ser mudada para a dificuldade Survival no menu Options. Não pode ser ligado em dificuldades maiores.

ATAQUES CORPO A CORPO

APERTAR Y

Ataca inimigos ou objetos com as mãos nuas ou com uma arma branca.

Ataques corpo a corpo são primariamente defensivos e melhor utilizados como último recurso. Inimigos caídos podem ser pisados para provocar mais dano ao apertar Y.

DESARMANDO ARMADILHAS

SEGURE A PARA DESARMAR ARMADILHAS

Desarmar armadilhas concede partes de armadilhas.

DESARMANDO ARMADILHAS DE URSO

RB ESGUEIRAR-SE + A DESARMAR

Agachar-se e esgueirar-se por armadilhas de urso irá desativá-las e concederá partes de armadilha.

USANDO FÓSFOROS

Aproxime-se de um inimigo caído e aperte B para queimá-los, destruindo-os completamente. Queimar algo consome um fósforo.

Caso múltiplos inimigos estejam bastante próximos, eles podem ser todos queimados com um único palito de fósforo. Outras coisas, além de cadáveres e inimigos, também podem ser queimadas.

USANDO A LANTERNA

APERTE L PARA USAR A LANTERNA

A lanterna ilumina a área, mas também faz com que seja mais fácil para os inimigos te encontrar.

CRIANDO VIROTES AGONY

RB CRIAR VIROTE (ENQUANTO A AGONY ESTIVER SELECIONADA)

Partes de armadilha podem ser usadas para fazer mais dos Virotes Agony que você possui.

CONTRATO DE LICENÇA DO USUÁRIO FINAL

Este é um contrato legal ("Contrato") entre você, o usuário final ("Você") e a ZeniMax Media Inc., através da sua divisão, a Bethesda Softworks LLC ("Licenciante"). Este Contrato faz parte de um pacote do produto (o "Pacote") que inclui um ou mais discos contendo um ou mais produtos de software do Licenciante (coletivamente, o "Produto") e alguns materiais eletrônicos e / ou escritos (a "Documentação").

AO CLICAR EM "EU CONCORDO", AO INSTALAR O PRODUTO OU AO ACESSAR OU USAR O PRODUTO OU OUTRO SOFTWARE, SEJA QUAL FOR, FORNECIDO A VOCÊ NO PACOTE, VOCÊ RECONHECE QUE LEU TODOS OS TERMOS E CONDIÇÕES DO PRESENTE CONTRATO, ENTENDE-OS, E CONCORDA EM SER LEGALMENTE OBRIGADO POR ELES. VOCÊ COMPREENDE QUE, SE VOCÊ COMPROU O PACOTE DE UM REVENDEDOR AUTORIZADO DA LICENCIANTE, NEM O REVENDEDOR OU QUALQUER TERCEIRO É UM AGENTE DA LICENCIANTE E NENHUMA PARTE É AUTORIZADA A FAZER REPRESENTAÇÕES, CONDIÇÕES OU GARANTIAS, LEGAIS OU NÃO, NO NOME DA LICENCIANTE, OU ALTERAR QUAISQUER DOS TERMOS OU CONDIÇÕES DESTE CONTRATO.

Se você não concordar com os termos deste Contrato, devolva imediatamente o Pacote inteiro (com o produto não utilizado na embalagem original) para a loja onde comprou para um reembolso, estando sujeito às políticas de devolução aplicáveis, incluindo quaisquer limitações e restrições à devolução. Todas as de devoluções devem incluir embalagens, manuais e outros materiais fornecidos com o Pacote.

Se Você não concordar com os termos deste Contrato, Você não poderá usar o Pacote ou qualquer parte dele.

1. LICENÇA LIMITADA:

Sujeito aos termos e condições deste Contrato, Você tem o direito de usar uma cópia do Produto, na forma executável, para Seu próprio uso pessoal, não comercial. Você não poderá vender ou transferir reproduções do Produto ou da Documentação, ou qualquer outra parte do Pacote para outras partes de qualquer forma. Você concorda em não utilizar o produto de qualquer outra forma que não seja sua utilização e / ou finalidade originais.

2. PROPRIEDADE; DIREITOS AUTORAIS:

Você concorda e entende que Você está recebendo DIREITOS LICENCIADOS; nada aqui deve ser considerado como uma transferência de propriedade de qualquer software ou materiais proprietários da Licenciante ou de seus licenciantes. O titulo e a propriedade do Pacote, incluindo o Produto (e todas as suas partes), a Documentação, patentes, marcas, direitos autorais e todas as outras propriedades intelectuais e outros direitos de propriedade que lhes são aplicáveis deverão em todos os momentos permanecer única e exclusivamente com o Licenciante e / ou seus licenciadores, e Você não deve (nem Você permitirá a terceiros) tomar qualquer medida incompatível com o referido titulo ou propriedade. O Produto, a Documentação e os outros componentes do Pacote são protegidos por direitos autorais dos Estados Unidos e outras leis aplicáveis e pelas disposições de tratados internacionais. Quaisquer direitos não expressamente concedidos aqui são reservados ao Licenciante e / ou seus licenciadores. Você não pode modificar ou remover quaisquer avisos de direitos proprietários da Licenciante ou de qualquer de seus licenciantes.

3. OUTRAS RESTRIÇÕES:

Você pode não causar ou permitir a venda, divulgação, cópia, aluguel, licenciamento, sublicenciamento, locação, divulgação, carregamento, descarga, transmissão ou distribuição do Produto, da Documentação ou qualquer dos outros componentes do Pacote por qualquer meio ou de qualquer forma sem o consentimento prévio e por escrito do Licenciante. Você não pode (e não pode permitir a terceiros) modificar, melhorar, complementar, criar quaisquer trabalhos derivados, adaptar, traduzir, fazer engenharia reversa, decompilar, desmontar ou de qualquer forma reduzir o código do objeto de qualquer software fornecido a Você forma legível por humanos ou a utilização de partes do produto de software fornecido como parte do Pacote de forma independente do Pacote ou do Produto. Você não pode (e não pode permitir a terceiros) evitar, contornar ou desativar qualquer mecanismo, procedimento ou protocolo de segurança, ou qualquer proteção de direitos autorais, fornecido ou incluso em conexão com o Pacote ou quaisquer partes dele.

Você não deve criar quaisquer novos materiais utilizando qualquer conteúdo do Produto ("Novo Material") que quebre os direitos dos outros, ou que sejam caluniosos, difamatórios, ofensivos ou ameaçadores. Se Você distribuir ou de outra forma disponibilizar Novo Material para os outros, Você automaticamente concede a Licenciante o direito e a licença irrevogável, perpétua, isenta de royalties, sublicenciável sob todas as leis de direitos autorais e leis de direitos de propriedade intelectual para utilizar, reproduzir, modificar, adaptar, executar, exibir, distribuir e de qualquer forma explorar e / ou descartar o Novo Material (ou qualquer parte do Novo Material) de qualquer forma que a Licenciante, ou seu representante respectivo(s), bem entender. Você também renuncia e concorda em nunca fazer valer contra o Licenciante ou seus licenciantes qualquer direito moral ou outros direitos similares, seja como for designado, que Você poderá ter ou a qualquer um dos Novos Materiais. Como observado abaixo, se Você cometer qualquer violação deste Contrato, a Sua licença e este Contrato serão automaticamente rescindidos, sem aviso prévio.

Sua violação deste Artigo constituirá uma violação material deste Contrato e / ou de direitos autorais e outros direitos de propriedade intelectual, leis e tratados aplicáveis e pode sujeitá-lo à responsabilidade civil e penal.

4. RESCISÃO:

Este Contrato e as licenças concedidas sob este Contrato são válidos até rescisão. Eles serão rescindidos automaticamente e sem aviso prévio em caso de não cumprimento de qualquer disposição do presente Contrato. Em caso de rescisão, Você deve imediatamente deixar de utilizar o produto e destruir o produto, a documentação e outras partes do Pacote, e todas as cópias de quaisquer partes dele.

5. GERAL:

Este Contrato constitui o entendimento integral entre o Licenciante e Você em relação ao assunto aqui tratado. Qualquer alteração ao presente Contrato deverá ser por escrito, assinada pelo Licenciante e Você. Termos e condições estabelecidos em qualquer ordem de compra que diferem, entram em conflito com, ou não estão incluídos neste Contrato, não se tornarão parte do presente Contrato, salvo se especificamente aceitas por um representante autorizado da Licenciante por escrito. Você será responsável e deverá pagar e reembolsará a Licenciante se a Licenciante for obrigada a pagar qualquer venda, utilização, valor acrescentado (IVA), o consumo ou outros impostos (excluindo qualquer imposto que se baseia no lucro líquido da Licenciante), avaliação, direito da pauta, ou outra taxa ou encargo de qualquer tipo ou natureza, que seja cobrada ou imposta por qualquer autoridade governamental sobre o pacote. Nenhuma renúncia dos direitos da Licenciante será válida a menos que feitas por escrito e assinadas por um representante devidamente autorizado da Licenciante. Você entende que o Produto pode conter informações confidenciais e / ou segredos comerciais da Licenciante; Você concorda em manter e proteger essas informações confidenciais e segredos comerciais na mais estrita confiança para o benefício da Licenciante e não utilizar ou divulga-los sem autorização expressa da Licenciante.

Todos os avisos legais de garantia e as Seções 2, 3, 5 e 6, e 8 continuarão válidos após a rescisão do presente Contrato. Se qualquer disposição deste Contrato for considerada inválida, inexequível, ou não for compatível com as exigências da legislação local que não pode ser alterada por contrato, deve ser considerada separada deste Contrato e considerada substituída por uma cláusula de substituição, que mantém na medida do possível, os efeitos, âmbito e benefícios econômicos da disposição separada de acordo com a legislação aplicável. Todas as outras disposições permanecerão em pleno vigor e efeito.

Todos os avisos e as exigências para Licenciante deverão ser por escrito e devem ser entregues por serviço pessoal ou por correio no endereço estabelecido no presente Contrato (ou em endereço diferente concebido pelo Licenciante de tempo em tempo por escrito) - Atenção: Vice-presidente Executivo - Legal. Todas as notificações ou pedidos por correio devem ser feitas por correspondência registrada com aviso de recebimento, ou por correio expresso reconhecido nacional ou internacionalmente e será considerado completo após o recebimento.

6. CONFORMIDADE DE EXPORTAÇÃO E IMPORTAÇÃO:

Você é o único responsável pelo cumprimento das leis e regulamentos de controle de exportação dos Estados Unidos e de Sua localidade. Para o caso de você exportar o produto, a Documentação ou qualquer outra parte do Pacote a partir do país em que Você o recebeu primeiro; Você assume a responsabilidade pelo cumprimento de todas as regulamentações referentes a exportações e reexportações aplicáveis, conforme o caso.

7. SERVIÇOS DE APOIO.

Os serviços de apoio, se houver, fornecidos pela Licenciante ficam sujeitos aos termos deste Contrato e das políticas de apoio atuais da Licenciante. A Licenciante oferece todos os serviços de apoio apenas na base do "COMO ESTÁ".

8. LEI; ARBITRAGEM:

Este Contrato e Seu uso do Pacote e todas as disputas decorrentes ou relacionadas ao presente Contrato ou ao Pacote (ou parte dele) serão regidos, e qualquer arbitragem aplica-se neste âmbito, pelas leis do Estado de Maryland, EUA, excluindo-se (a) seus conflitos de princípios legais, (b) a Convenção das Nações Unidas sobre Contratos para a Venda Internacional de Mercadorias, (c) da Convenção de 1974 sobre a Prescrição na Venda Internacional de Mercadorias, e (d) qualquer protocolo que altera a Convenção de 1974. Qualquer disputa, controvérsia ou reclamação decorrente ou relacionada a este Contrato ou ao Pacote (ou qualquer parte dele), incluindo a sua interpretação, cumprimento ou rescisão, será resolvida por arbitragem. A arbitragem será conduzida por três (3) árbitros, um nomeado pela Licenciante, um a ser nomeado por Você e um terceiro a ser indicado pelos dois árbitros assim selecionados ou, se não puderem chegar a acordo sobre um terceiro árbitro, pelo Presidente da Associação Americana de Arbitragem ("AAA"). A arbitragem será realizada em Inglês e em conformidade com as regras de arbitragem então vigentes do AAA aplicável à disputa (como, por exemplo, as regras internacionais da AAA, se Você não for um residente dos Estados Unidos). A arbitragem, incluindo a prestação do prêmio, terá lugar em Rockville, Maryland, EUA, e Rockville, Maryland, EUA será o fórum exclusivo para resolver tais disputas, controvérsias ou reivindicações; no entanto, se Você é um residente da Comunidade Europeia, a arbitragem terá lugar em Londres, Inglaterra. A decisão dos árbitros será vinculativa às partes aqui, e as despesas da arbitragem (incluindo, sem limitação, a concessão de honorários advocatícios à parte vencedora), serão pagos como os árbitros decidirem. A decisão dos árbitros será de execução e decisões judiciais podem ser inscritas por qualquer tribunal de jurisdição competente. Não obstante o disposto neste Parágrafo ao contrário, a Licenciante terá o direito de instaurar um processo judicial contra Você ou qualquer pessoa agindo por, através de ou sob Você, para fazer valer direitos da Licenciante através da reforma do contrato, desempenho específico, injunção ou reparação justa similar.

INFORMAÇÕES SOBRE GARANTIA

GARANTIA LIMITADA

A Bethesda Softworks LLC, uma empresa ZeniMax Media ("Bethesda Softworks") garante a você, o comprador original deste disco e do software de jogo nele codificado ("Jogo"), que sob o uso normal o Jogo terá um desempenho substancialmente conforme descrito no manual que o acompanha durante um período de 90 dias a contar da data de compra ("Período de Garantia"). Esta Garantia Limitada: (a) não se aplica se o Jogo for usado para um negócio ou finalidade comercial; e (b) é nula se a falha do Jogo resultou de acidente, abuso, vírus ou aplicação indevida.

RECURSO EXCLUSIVO E LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE

A reclamação da garantia deve ser apresentada ao revendedor de quem você comprou o Jogo. Você deve devolver o Jogo ao seu revendedor durante o Período de Garantia, juntamente com uma cópia do recibo de venda original e uma explicação sobre a dificuldade que está você está sofrendo com o Jogo. Na sua opção, o varejista pode reparar ou substituir o Jogo. Qualquer Jogo substituto será garantido pelo restante do Período de Garantia original ou 30 dias, o que for maior. A responsabilidade da Bethesda Softworks e de seus licenciantes e fornecedores e seu recurso exclusivo será, a critério do varejista, o reparo ou a substituição do Jogo que não cumprir esta Garantia Limitada e for devidamente devolvido ao varejista. Fora dos Estados Unidos, nenhuma dessas soluções ou quaisquer serviços de suporte ao produto estão disponíveis sem a prova de compra de uma fonte internacional autorizada.

PROTEÇÃO DE GARANTIA

Para ser elegível a proteção de garantia, você deve se registrar em www.bethsoft.com dentro de 30 (trinta) dias após a compra. A ausência de registro no prazo de 30 (trinta) dias após a compra resultará na perda de sua garantia. Proteção de Garantia está disponível somente para você, o comprador original. Em caso de dúvidas a este respeito, a Bethesda Softworks se reserva o direito exclusivo de determinar a elegibilidade de garantia e reparação apropriada, se houver.

NENHUMA OUTRA GARANTIA, CONDIÇÕES OU DIREITOS.

AO MÁXIMO PERMITIDO POR LEI, BETHESDA SOFTWORKS E SEUS LICENCIADOS E FORNECEDORES REJEITAM TODAS E QUAISQUER OUTRAS GARANTIAS, CONDIÇÕES E OBRIGAÇÕES, SEJAM EXPRESSAS, IMPLÍCITAS, LEGAL OU DE OUTRA FORMA, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A QUALQUER GARANTIA DE COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUAÇÃO PARA UM DETERMINADO OBJETIVO, TÍTULO, NÃO VIOLAÇÃO OU APROPRIAÇÃO INDEVIDA DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL DE TERCEIROS.

EXCLUSÃO DE DANOS CONSEQUENCIAIS, INCIDENTAIS E CERTOS OUTROS DANOS

À máxima extensão permitida por lei, nem a Bethesda Softworks e nem seus licenciantes e fornecedores são responsáveis por qualquer: (a) danos consequentes ou incidentais, (b) danos por perda de qualquer natureza relativa a lucros cessantes, perda de dados, privacidade e confidencialidade ou falha em alcançar os resultados desejados ou para atender a qualquer direito, incluindo, mas não limitado a, qualquer dever por falta de negligência ou de esforços humanos, ou (c) danos indiretos, especiais ou punitivos; decorrentes ou relacionados de qualquer forma a violação da presente Garantia Limitada. O acima exposto aplica-se mesmo se a Bethesda Softworks ou seus licenciantes e fornecedores tenham sido alertados da possibilidade de tais perdas ou danos. Algumas jurisdições não permitem limitações sobre quanto tempo dura uma garantia implícita e / ou exclusões ou limitações de danos consequenciais ou incidentais, portanto as limitações e / ou exclusões de responsabilidade acima podem não se aplicar a você. Esta Garantia Limitada concede a você direitos específicos e você também pode ter outros direitos que variam de jurisdição para jurisdição.

SUPORTE TÉCNICO E ATENDIMENTO AO CLIENTE

Para suporte técnico e ao consumidor, acesse SUPPORT.BETHSOFT.COM ou ligue para +800.6044.6044. Para solicitações de ajuda por correio, envie toda correspondência para:

Bethesda Softworks, 101 Schilling Road, Suite 20, Hunt Valley, MD 21031 USA

Para reivindicar a garantia, devolva o produto ao ponto de venda, junto com qualquer comprovante da compra. Se você está fora dos Estados Unidos, você pode enviar seu disco e embalagem de jogo pelo correio para o endereço acima, e lembre-se de incluir os seguintes itens necessários:

- **Todos os itens comprados**
- **Comprovante de compra com data**
- **Breve descrição do erro ou defeito**
- **Endereço de respost**

Tango Gameworks

ZeniMax MEDIA INC.

Bethesda

The Evil Within™ © 2014 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Tango Gameworks. The Evil Within, Tango, Tango Gameworks, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Uses id Tech®. Copyright © 2011-2014 id Software LLC. This game uses NaturalMotion morpheme animation technology. Uses Havok™. ©Copyright 1999-2014. Havok.com, Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Portions of this software utilize SpeedTree® technology (©2011 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2014 by RAD Game Tools, Inc. Uses Umbra 3 Visibility Solution. © 2014 by Umbra Software Ltd. www.umbrasoftware.com. All rights reserved.

ZB11861MNP